



تكنولوجيا



المعلومات والاتصالات
الصف الرابع الابتدائي





مجاب عنه

الاختبار الأول

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ :

- (1) برنامج معالج الكلمات Word لا يوفر أدوات لتصميم عناصر الجرافيك . ()
- (2) صياغة الكلمات المفتاحية ليس له أهمية عند البحث عن المعلومات . ()
- (3) لتشغيل مشروع برنامج سكراتش ومشاهدة ناتج تنفيذ الأوامر نضغط على  . ()
- (4) ذكر مصدر المعلومات خطوة هامة لتوثيق تقرير البحث . ()
- (5) تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص عند حلها يزيد من صعوبة حلها . ()

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة :

(1) البرامج التالية يتضمنها برنامج Microsoft 365 عدا

Scratch	PowerPoint	Word	Publisher
---------	------------	------	-----------

(2) الخوارزمية هي مجموعة من المحددة والمرتبة لحل المشكلات .

الموضوعات	الملاحظات	الخطوات	البرمجة
-----------	-----------	---------	---------

(3) هو أحد المواقع الإلكترونية التي تساعدك في تعلم البرمجة .

Code.org	Google	Facebook	Yahoo
----------	--------	----------	-------

(4) بعد الحصول على المعلومات والتأكد من أنها موثوقة يجب كتابة المعلومات .

ملخص	موضوع	نوع	مصدر
------	-------	-----	------

(5) استراتيجية المحاولة والخطأ أحد الاستراتيجيات المستخدمة في

الحركة	البحث	حل المشكلات	الإنترنت
--------	-------	-------------	----------

السؤال الثالث : صل :

العمود (أ)	العمود (ب)
(1) هي كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .	أ Scratch
(2) مقدار المساحة الفارغة حول أطراف الملصق .	ب الفرضية
(3) هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء .	ج الخوارزميات
(4) برنامج يستخدم لتعليم البرمجة للأطفال .	د البرمجة
(5) تساعد في تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع البحث .	ه الهامش



مجاب عنه

الاختبار الثاني

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخطأ :

- (1) الأدوات الرقمية من الطرق الفعالة لتقديم المعلومات مثل برنامج Microsoft 365 ()
- (2) يجب تحليل وتقسيم المشكلات الكبرى إلى أجزاء أصغر لسهولة حلها . ()
- (3) المصادر الموثوقة هي معلومات يتم تداولها على مواقع التواصل الاجتماعي . ()
- (4) يوجد لغات برمجة محدودة وقليلة ولا يمكن الحصول عليها من الإنترنت . ()
- (5) أول شخصية تراها في سكراتش هي القط الكائن وهو جاهز لتلقى أوامرك . ()

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة :

(1) الهامش هو مقدار الفارغة حول أطراف اللوحة الإعلانية .

الكلمات	الوضوح	الصور	المساحة
---------	--------	-------	---------

(2) برنامج يستخدم في كتابة النصوص .

PowerPoint	Word	Excel	Gimp
------------	------	-------	------

(3) يجب اختيار التي نستخدمها أثناء إجراء البحث الرقمي .

الألعاب	البرامج	الأجهزة	المصادر
---------	---------	---------	---------

(4) البرمجة هي كتابة متعددة لإنشاء برنامج كامل .

مشكلات	حلول	خوارزميات	تطبيقات
--------	------	-----------	---------

(5) تساعد الخوارزميات في تحديد الأكثر صلة بموضوع البحث .

التطبيقات	النتائج	الإرشادات	المحذوفات
-----------	---------	-----------	-----------

السؤال الثالث : أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[ثلاثة ألوان - البرمجة باللبنتات - حل المشكلات - زرا العبئة - دقة البحث]

- (1) لتغيير لون مساحة محددة في الصورة في برنامج Paint نضغط على ()
- (2) تعتمد على اختيار الكلمات الصحيحة عند جمع المعلومات . ()
- (3) يمكن إضافة أوامر الصوت والحركة باستخدام في برنامج سكراتش . ()
- (4) في مجال التكنولوجيا يتطلب خطوات من التفكير المنطقي المنظم . ()
- (5) من الأفضل عدم استخدام أكثر من في الملصق أو اللوحة الإعلانية . ()

الاختبار الثالث

مجاب عنه

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام العبارات التالية :

- (1) عند تحضير وجبة طعام تتبع وصفة معينة ولا تمثل هذه الوصفة نوع من الخوارزميات. ()
- (2) برنامج تينكرو بلوكلى يستخدم لتعليم البرمجة للأطفال . ()
- (3) شاشة برنامج سكراتش تنقسم إلى قسمين فقط هما المنصة ومنطقة اللبنة . ()
- (4) تشكل البرمجة مثالاً على استراتيجية حل المشكلات . ()
- (5) الأمر Move يوجد في قسم الأحداث ببرنامج سكراتش . ()
- (6) يوجد العديد من الأدوات الرقمية التي تساعدنا في جمع المعلومات لحل مشكلة ما . ()
- (7) عند استخدام الصور في الملصقات أو اللوحة الإعلانية لا يوضع في الاعتبار تناسبها مع المحتوى الذى يتم مشاركته . ()

السؤال الثانى : اختر الاجابة الصحيحة :

- (1) إذا كان الخط في الملصق معقدًا حينئذ يُشتت ()

الصور	المساحات	العروض	الانتباه
-------	----------	--------	----------

- (2) تستخدم لتقديم المعلومات. ()

الأجهزة	البرامج	الأدوات الرقمية	الألعاب
---------	---------	-----------------	---------

- (3) برنامج أحد البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسومات . ()

Windows	Scratch	Paint	Excel
---------	---------	-------	-------

- (4) يوفر معالج الكلمات Word أدوات جرافيك يمكن الوصول إليها من علامة التبويب ()

القوائم	الصورة	إدراج	التحرير
---------	--------	-------	---------

- (5) قص الصورة Crop مفيد عندما نركز على من الصورة . ()

جزء محدد	أداة	الملف	الخلفية
----------	------	-------	---------

- (6) إذا كنت مع زملائك في الفصل وأردت حل مشكلة ما فيجب عليك المشكلة إلى أجزاء . ()

تقسيم	إعداد	استعادة	تجميع
-------	-------	---------	-------

- (7) للوصول إلى برنامج Paint من قائمة نختار مجلد الملحقات ونختار أيقونة البرنامج . ()

ملف	الأدوات	ابدأ	الصور
-----	---------	------	-------

- (8) تُعتبر المرحلة الأولى التى يجب وضعها فى الاعتبار عند حلّ المشكلات . ()

بناء الفرضية	البرمجة	الخوارزمية	اختبار الفرضية
--------------	---------	------------	----------------

الاختبار الرابع

مجاب عنه

السؤال الأول : أكمل ضع علامة (✓) أو علامة (x) أمام العبارات التالية :

- (1) لا يوجد تشابه بين برنامج الرسام Paint و برنامج Word من حيث أدوات فنّ الجرافيك. ()
- (2) يتم الوصول إلى برنامج Paint من قائمة File ونختار مجلد الملحقات ونختار أيقونة البرنامج. ()
- (3) منطقة المقاطع البرمجية هي مكان وضع وتركيب الأوامر في برنامج سكراتش. ()
- (4) الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء. ()
- (5) الخوارزمية الجيدة لا تعتمد على تسلسل ترتيب خطوات الحل من أعلى إلى أسفل ويجب أن تستمر بدون توقف. ()
- (6) Code.org أحد المواقع الإلكترونية التي تُمكنك من تعلّم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة. ()
- (7) أحد ميزات برنامج PowerPoint تصميم شرائح العرض السهلة. ()

السؤال الثاني : أكمل العبارات التالية بما يناسبها مما بين القوسين :

[Word - اللبنت - مصدر موثوق - المحدودية - المحاولة والخطأ - مربع الأدوات - دقة البحث - المساحة]

- (1) يحتوى على كل الأدوات التي تحتاجها للرسم والتلوين في برنامج Paint.
- (2) برنامج يُستخدم للكتابة غالباً مثل كتابة التقارير.
- (3) أحد الاستراتيجيات المستخدمة لحلّ المشكلات
- (4) عند ذكر المصدر الذي يتم الاستناد إليه وإعطاء حقائق تم التحقق منها فإنه
- (5) تعنى أنه يجب أن تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود من الخطوات.
- (6) نظام يعتمد عليه برنامج Scratch بدلاً من كتابة الرموز النصية الصعبة.
- (7) الهوامش عند تصميم الملصقات هي مقدار الفارغة حول أطرافها.
- (8) اختيار الكلمات الصحيحة عند البحث يساعد على

الاختبار الخامس

مجاب عنه

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (×) أمام العبارة الخطأ :

- (1) عند اختبار فرضيتك لا تنجز أى اختبار يعرضك للخطر . ()
- (2) الأدوات الرقمية هى أفضل طرق تقديم المعلومات للآخرين . ()
- (3) نتائج البحث الرقمية قد تتضمن تسجيلات صوتية ومقاطع فيديو . ()
- (4) يمكن إنزال برنامج Microsoft 365 على أى جهاز بشرط أن يكون محدثاً . ()
- (5) يستخدم برنامج سكراتش لإنشاء وتعديل الصور . ()
- (6) أجهزة الكمبيوتر لا تستخدم الخوارزميات لأداء المهام الخاصة بها . ()
- (7) منطقة اللبنة هى المكتبة التى تحتوى على الأوامر الملونة فى برنامج سكراتش . ()
- (8) البرنامج هو تخمين علمى حول كيفية حدوث الأشياء . ()

السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة :

- (1) استخدام يلفت النظر إلى المعلومات الموجودة فى الملصق الإعلاني .

الهوامش	الإنترنت	الكمبيوتر	الألوان
---------	----------	-----------	---------

- (2) يستخدم قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة فى الخرائط الرقمية لتزويدك بالنتائج .

محرك البحث	قوائم	الكمبيوتر	البرنامج
------------	-------	-----------	----------

- (3) يمكن وصف العديد من الأشياء التى تؤديها كل يوم بـ

الأجهزة	المحركات	الخوارزميات	الخرائط الرقمية
---------	----------	-------------	-----------------

- (4) يساعد موقع Code.org على تعلم

الحساب	اللغات	الرسم	البرمجة
--------	--------	-------	---------

- (5) يستخدم للبحث عن المعلومات لتقديم النتائج لموضوع بحثك .

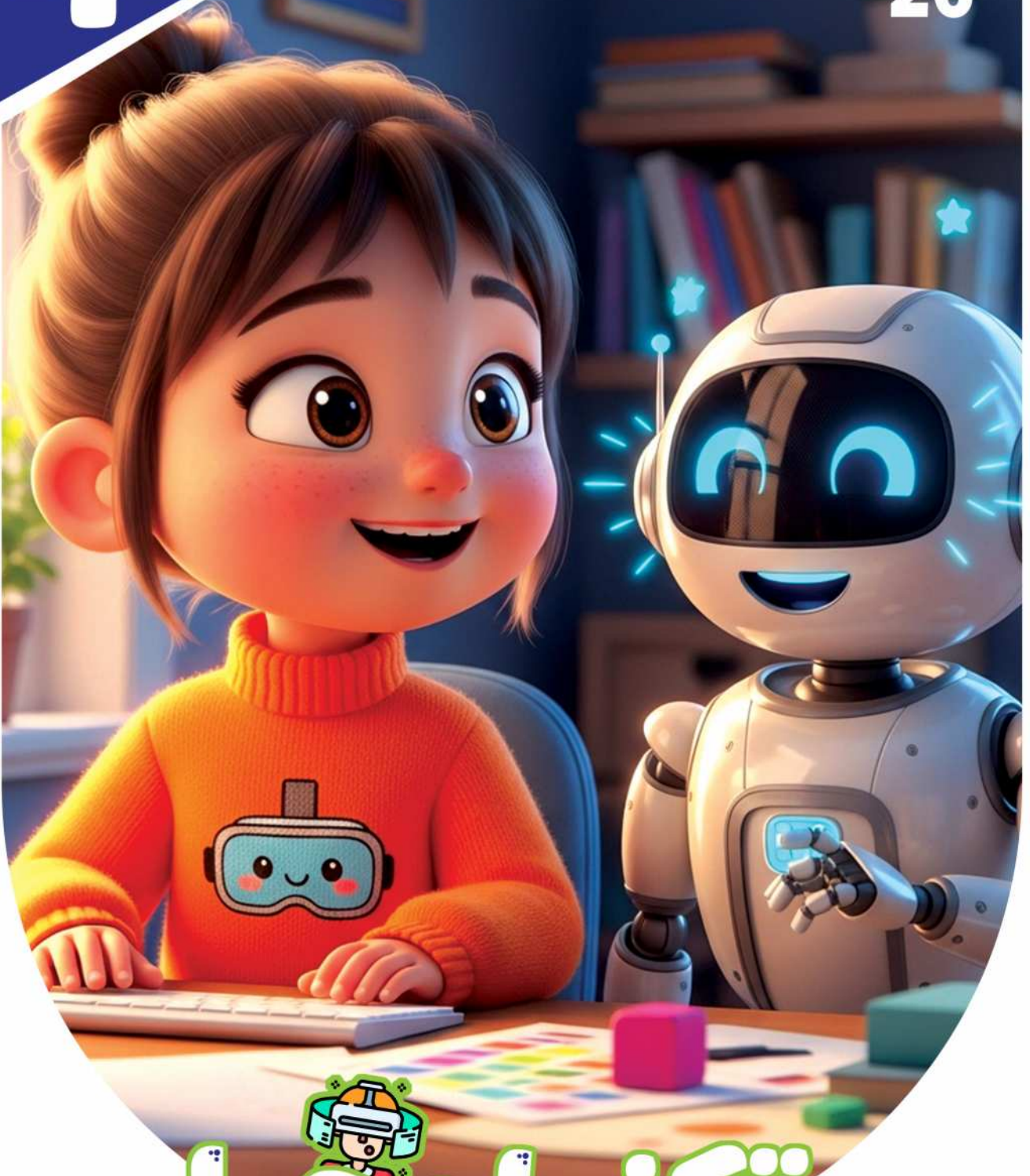
التشفير	البرنامج	محرك البحث	كود البرمجة
---------	----------	------------	-------------

- (6) برنامج يستخدم لإنشاء العروض التقديمية .

Paint	Word	Excel	PowerPoint
-------	------	-------	------------

- (7) إذا لم ينجح اختبار الفرضية عند حل المشكلة يجب

تجاهل الموقف	الاكتفاء بذلك	بناء فرضية ثانية	تقديم النتائج
--------------	---------------	------------------	---------------



تكنولوجيا

المعلومات والاتصالات
الصف الرابع الابتدائي

السؤال الثاني :

- (1) الانتباه (2) الأدوات الرقمية
(3) Paint (4) إدراج
(5) جزء محدد (6) تقسيم
(7) ابدأ (8) بناء الفرضية

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الرابع

السؤال الأول :

- (1) × (2) × (3) ✓ (4) ✓ (5) ×
(6) ✓ (7) ✓

السؤال الثاني :

- (1) مربع الأدوات (2) Word
(3) المحاولة والخطأ (4) مصدر موثوق
(5) المحدودية (6) اللبنة
(7) المساحة (8) دقة البحث

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الخامس

السؤال الأول :

- (1) ✓ (2) ✓ (3) ✓ (4) ✓
(5) × (6) × (7) ✓ (8) ×

السؤال الثاني :

- (1) الألوان (2) محرك البحث
(3) الخوارزميات (4) البرمجة
(5) محرك البحث (6) PowerPoint
(7) بناء فرضية ثانية

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الأول

السؤال الأول :

- (1) × (2) × (3) ✓ (4) ✓ (5) ×

السؤال الثاني :

- (1) Scratch (2) الخطوات
(3) Code.org (4) مصدر
(5) حل المشكلات

السؤال الثالث :

- (1) د (2) هـ (3) ب (4) أ (5) ج

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثاني

السؤال الأول :

- (1) ✓ (2) ✓ (3) × (4) × (5) ✓

السؤال الثاني :

- (1) المساحة (2) Word
(3) المصادر (4) خوارزميات
(5) النتائج

السؤال الثالث :

- (1) زراعتة (2) دقة البحث
(3) البرمجة باللبنة (4) حل المشكلات
(5) ثلاثة ألوان

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثالث

السؤال الأول :

- (1) × (2) ✓ (3) × (4) ✓ (5) ×
(6) ✓ (7) ×